

Niveau 0 : (> répétition si le joueur redemande de parler, < imposition du dialogue, les dialogues avancent au fil de l'avancement et se répète en boucle si le joueur le demande)

Le joueur et le prisonnier sont dans le cachot

Tu viens d'arriver ? Je m'appelle Kehes.
Cela fait deux ans que je suis ici.
Je connais bien cet endroit maintenant, si tu veux je peux t'expliquer les bases.
En échange, tu pourras peut-être m'aider à m'échapper ...
Pour te déplacer tu peux utiliser les Z,Q,S,D.
Tout au long de ton aventure tu va pouvoir récupérer des objets.
Pour accéder à ton inventaire, appuie sur la touche E.
Tu peux modifier les touches à tout moment dans le menu principal en appuyant sur echap.
Personnellement je suis niveau 93. Tu peux voir le tiens en haut à gauche.
Quand tu augmente de niveau, tu gagne des points d'expériences
Tu peux répartir ces points d'expériences dans tes différentes compétences.
Tu peux y accéder en haut à droite de ton inventaire dans l'onglet Exp.
Tu peux également accéder à l'onglet Sort en haut à gauche de ton inventaire.
Tu débloqueras des nouveaux sorts au fur et à mesure de ton avancement ou en échange d'Écus.
Tu as également un inventaire rapide où tu peux visualiser tes objets équipés.
L'équipement équipé est lui visible dans l'inventaire.
Maintenant que tu as plus d'informations sur l'environnement qui t'entoure, tu vas peut-être pouvoir m'aider à sortir de ce trou !
>Si tu me fais sortir d'ici, je te dirais tout ce que je sais ! Et j'en sais beaucoup plus que tu ne peux l'imaginer.
>Tu as l'air jeune et vigoureux, essaye d'enfoncer la porte. Je suis sûr que tu peux le faire.

Le joueur enfonce sa porte de cachot

<Bien joué ! Maintenant fais moi sortir d'ici !
<Tu n'arriveras pas à trouver la sortie sans moi !

Le joueur enfonce la porte du cachot du prisonnier / Essaye de sortir / Va récupérer l'arme à gauche

Il faut fouiller pour voir si on ne peut pas trouver des armes ou autres équipements avant de sortir.
Il y a plein de gardiens et d'autres monstres à l'extérieur d'ici.

Bien joué, tu as trouvé une arme ! Pour l'équiper tu peux cliquer dessus dans ton inventaire.
Ou tu peux aussi cliquer sur la touche de changement rapide, la flèche du haut pour les armes.

Le joueur sort par la porte à droite

Attention on nous mettons les pieds, les gardiens sont partout à partir d'ici.
Il nous suffit de passer assez loin d'eux et de ne pas trop faire de bruit et personne ne nous verra.
Cet endroit est un vrai labyrinthe ! En revanche, il regorge d'objets de tout genre, certains pourront certainement nous être utiles.

A partir de la les ennemis peuvent les attaquer et ils doivent les tuer si nécessaire (enfin ils, le joueur)

Si le joueur essaye d'aller à la partie 2

Nous arrivons en zone dangereuse !
Il serait plus prudent d'aller voir si nous ne pouvons pas trouver des armes ou autres objets utiles.

Le joueur trouve l'emplacement de la salle de potions

J'avais raison ! Il y a plein de livres datant d'avant la météorite.
Désolé je parle trop, tu ne peux pas comprendre. Ce qu'il faut que tu saches, c'est que ce monde n'est pas la vérité.

C'est pour ça que l'on m'a enfermé, je sais trop de choses et je veux dévoiler ça à la population.
C'est ma mission et je ferai tout pour la mener à bien.
Bref, trêve de bavardage ! Allons-y !

Le PNJ prend un livre

Dépêchons nous ! Trouvons la sortie avant que l'on nous repère !

Avant de rentrer dans la seconde partie

Savais-tu que tu pouvais sauvegarder ta progression en allant dans le menu et en choisissant un fichier de sauvegarde.
Si tu meurs, tu pourras choisir de reprendre la partie à ta dernière sauvegarde.
Crois moi une petite sauvegarde avant un combat ne fais jamais de mal alors n'hésite pas à le faire aussi souvent que tu le voudras.

Si il essaye de s'en aller avant que le PNJ meurt

Attends-moi !

Ils combattant les gardes / autres ennemis et vers la fin le prisonnier meurt (il agonise et meurt)

<Je ne survivrai pas, tu dois reprendre ma quête ! Tu dois rétablir la vérité dans le royaume !
<Ecoute moi bien, trouve Thorne.
<Mais prends garde ... tu ne trouveras pas que des ennemis en chemin ...

Nouvelle quête (2) => Trouver Thorne

Nouvelle quête (3) => Révéler la vérité sur Proxima

Le prisonnier meurt et drop le livre qu'il avait récupéré (type : artéfact, nom : Livre du prisonnier, description : Ce livre bien mystérieux vous a été donné par le prisonnier à sa mort. Vous n'arrivez pas à lire la langue dans laquelle c'est écrite, mais peut-être vous sera-t-il utile un jour ...)

Le joueur combat les ennemis et arrive jusqu'au boss (coucou Noopy) , une fois battue il va dans le portail de téléportation

Après avoir été TP au village => Quête 1 accompli

Fin du niveau 0 (Tutoriel)

Niveau 1 :

Une fois dans le village, le joueur fait face à beaucoup d'informations. Il y a des magasins où il va pouvoir acheter des objets.

Il y a 45 PNJs dans le village. 10 qui se baladent non interactifs (10/10) . 20 PNJs statiques non interactifs (21/20) .

5 PNJs qui se baladent et s'arrêtent quand on s'approche, on peut leur parler (0/5 IG) (5/5 Dialogues)

- Personnage à l'allure un peu gothique :
Comment trouves tu notre beau village ? Pas mal hein !
On a même un fleuriste ! Il est un peu trop joyeux à mon goût mais il fait son travail.
- Personnage un peu excité / affolé :
Des bruits courent sur quelqu'un qui serait aller là ou il ne faut pas prononcer le nom (ahah c'est voldemort quoi le truc (je parle de la forêt interdite ici mais faut pas trop spoil donc voilà)) et ne serait jamais revenu.
- Personnage un peu effrayé par le roi :
J'avoue que je ne suis pas rassuré par le joug du Roi sur notre Royaume ...
J'ai l'impression que quelque chose ne tourne pas rond...
- Personnage triste et à la recherche de quelque chose : (Quête mystère => Pour avoir un nouveau sort => 1 fois)
J'ai perdu un de mes livres ! Tu ne l'aurais pas vu ?
Dedans est inscrit la connaissance d'un sort très puissant !
Si tu retrouves n'hésite pas à venir me voir, je te l'apprendrai !
- Personnage désagréable :
Tu sors d'où toi ? On dirait que tu sors d'une prison ...
Tu devrais penser à changer de vêtements, il y a des armures à vendre au magasins.
C'est pas si cher, quelques pauvres écus ...

10 PNJs interactifs statiques (0/10 Animations) (1/10 IG) (10/10 Dialogues)

- Personnage joyeux et pensif :
Ici c'est la rue Thorne ! Il n'y a pas grand chose mais tu peux y trouver des fleurs.
Généralement il n'y a personne ! Ne le dis à personne mais je viens ici pour courir le matin.
J'aime sentir l'air frais sur mon visage ... sans personne pour m'interrompre ...
Une rue pleine de quiétude ...
>Alors ? Je n'avais pas menti, c'est bien la meilleure rue !
- Personnage en colère et se pose des questions :
Je suis sûr que je l'avais posé là ! C'est toi qui l'as pris ?
Non ça doit sûrement être Jean-Eude, tu as l'air bien perdu pour pouvoir oser prendre ce qui m'appartient.
>Qu'est que tu me veux encore ?
- Personnage qui mange une tarte: (Lui donne une tarte => 1 fois)
Tu devrai aller voir l'épicier ! Cette tarte est une tuerie ! Je ne m'en lasse pas !
Tiens ! Prends un morceau, ça te redonnera des forces !
>Alors ? Tes papilles sont abasourdies ? C'est normal ! Moi aussi ça m'a fait ça la première fois que j'en ai mangé !
- 2 personnages qui parle entre eux : (il ne regarde pas le joueur) (a = 1er PNJ, b = 2eme PNJ)
a. Tu as entendu le bruit qui court ? Apparemment les gardiens auraient attrapé quelqu'un qui fouillait dans le cimetière !
b. C'est pas vrai ! Mais qu'est qu'il faisait là bas ?
a. Tout le monde dit qu'il y aurait un endroit secret avec plein d'objets de contrebande !
a. Si cela se trouve il faisait du sharecode !
a. C'est sûrement pour ça qu'il s'est fait arrêté, le dirigeant a horreur de ça !
- Un PNJ devant l'entrée des magasins :
Tu te trouves au marché du village ! Ici tu vas pouvoir trouver tout ce dont tu as besoin !
Il y a un armurier, un épicier, un alchimiste et même un fleuriste !
Si tu cherches quelque chose c'est ici que tu le trouveras !
- Enfant qui joue avec une épée :
En garde !
Ahah je rigole ! Tu verrai ta tête !
J'ai piqué cette arme à mon père ! Je crois qu'il est en train de la chercher ! Ahah !
- Personnage à l'allure un peu chic et sympas : (Lui donne une potion de vitesse => 1 fois)
Tu connais le pouvoir des potions ? Ce sont des liquides aux effets surpuissants !
Une goutte et tu augmentes une capacité pour une durée limitée. Tiens tu n'as qu'à essayer !
Celle-la c'est ma petite préférée ! Elle n'augmente peut être pas ta force mais tu deviens rapide comme l'éclair.
>Comment tu as trouvé ma potion ? Ne la trouves tu pas magnifique ?
- Personnage sérieux :
Tu connais les points de compétences ? C'est ce qui te permet d'augmenter tes capacités.
Pour y accéder tu as juste à ouvrir ton inventaire et cliquer sur "Exp".
C'est super ! La compétence que j'augmente tout le temps c'est la vie !
Je sais que nous sommes dans un village paisible mais on n'est jamais trop prudent ...
- Personnage mystérieux - Godric - (capuche) : (Donne une potion bizarre(ELIAS))
Eh eh l'étranger ! Tu veux goûter ?
C'est gratuit la première fois après tu me devras des écus.
Et pas un mot aux gardes !
>T'as déjà eu ton essai toi ! Oust ! Hors de ma vue !

Ensuite il peut aller dans le cimetière ou il y aura le prêtre devant. Il pourra lui parler.

Le prêtre : (il s'en va après lui avoir dit ça)

Il paraît que pour réveiller les morts il faut lancer des fleurs sur leurs tombes ... mais je n'y crois pas ... ce sont des balivernes !

Pour accéder au caveau il devra jeter des fleurs sur la tombe de Thorne (il devra trouver c'est laquelle (=> Quand il s'approche d'une tombe, ça lui affichera le nom du mort en HUD ou sinon on le met en écriteau)

Après avoir trouvé Thorne => Quête 2 accompli

Nouvelle quête apparaît (4) => Récolter des informations (et sortir du caveau)

Une fois dans le tombeau, il va pouvoir visiter un peu. Une fois qu'il entrera dans la bibliothèque et qu'il récupère un certain objet (pour pas que ça le bloque non plus pour le prochain niveau) , des gardes vont commencer à apparaître ce qui lui laissera peu de temps pour regarder les informations du tombeau.

Objets de type artéfacts (La plupart sont des livres après ça peut être autre chose mais faut vérifier si on a le modèle 3D) => (9/12 IG 9/12 écrits) Reste les livres 8, 9 et 12

- Livre de Celestia: (Celestia est un des ancien dirigeant de Proxima avant la météorite)
Ce livre poussiéreux vous indique l'existence d'un bunker de cryogénisation.
Vous ne savez même pas ce que veut dire ce mot, ignorant qui vous êtes, mais vous êtes sûr que cela a un rapport avec ce que vous a dit le prisonnier ...
- Les Étoiles Filantes et les Âges Éternels : (Livre ayant l'air enfantin)
Depuis combien de temps la planète Proxima existe-t-elle ? Certainement depuis très longtemps ;). Vous n'y croyez pourtant pas, vous n'étiez pas né pour le voir alors comment est-ce possible ?
- L'Aurore Brisée :
Un recueil poétique évoquant la chute de Proxima et les conséquences dévastatrices qui ont suivi, laissant les survivants dans un monde brisé.
- Les Témoignages Évanouis :
Des fragments de journaux intimes et de lettres oubliées, témoignant des moments critiques avant la catastrophe.
- Les Contes des Étoiles :
Des récits mythiques racontant les légendes célestes de Proxima, qui pourraient révéler des vérités cachées sur l'origine de la planète.
- Les Cartes Égarées : (=) Celui qui est important) (Indique l'emplacement de la forêt interdite)
Une collection d'anciennes cartes de Proxima, avec des marques énigmatiques pointant vers des emplacements secrets et des révélations potentielles
- Les Chroniques de l'Âge d'Or :
Ces chroniques détaillent l'âge d'or de Proxima, une époque où la planète était florissante et prospère. À travers les pages de ce livre, vous découvrirez les merveilles de cette civilisation avancée, des avancées scientifiques aux réalisations artistiques. Cependant, ces chroniques s'arrêtent brusquement, ne révélant pas la raison exacte de la chute de cette prospérité.
- Le Journal d'Iward :
Ce journal appartient à un visionnaire anonyme qui a vécu il a plus de 1000 ans. Ses pages intimes racontent ses rêves, ses idées et la façon dont il mangeait son sanglier. À mesure que vous parcourez ses écrits, vous découvrez des indices subtils sur les réalisations scientifiques et les progrès technologiques de l'époque, vous laissant entrevoir un monde plein de promesses qui s'est effondré inexplicablement. Cependant vous n'arrivez toujours pas à saisir l'importance du nombre de chapitres consacrés à la nourriture.
- Festins et Délices :
Ce livre savoureux vous plonge dans la gastronomie exquise de notre magnifique planète. À travers ses pages magnifiquement illustrées, vous découvrirez les mets délectables, les recettes secrètes et les traditions culinaires qui ont fait . En voyant tout cela, vous ne comprenez pas pourquoi vous êtes cantonné à manger uniquement cinq produits.
- Les Traditions de Nethealjen :
Ce livre précieux met en lumière les traditions et les coutumes qui ont autrefois animé la vie sur Proxima. Des

célébrations colorées aux rituels spirituels, en passant par les arts ancestraux et les pratiques sociales jusqu'à la vénération des ACDCs. Encore un mot inconnu que vous ne connaissez pas ... C'est à se demander si vous savez lire.

- Les Échos Perdus :

Ce recueil de poésie mystérieux évoque la beauté des TPs de programmation. D'après les vers que vous lisez, ceux qui ont écrit ces poèmes étaient plus doués dans l'art de la programmation que dans ceux de l'écriture... Mais après tout vous ne pouvez pas juger, vous ne savez même pas écrire.

- AFIT :

Ce volumineux ouvrage renferme un trésor de formules mathématiques, une symphonie complexe de chiffres, de symboles et d'équations envoûtantes. À travers ses pages épaisses, vous plongerez au cœur des lois fondamentales de l'univers, des calculs précis qui ont permis de comprendre pourquoi lire les consignes c'est surcoté.

Ensuite le prêtre arrive énervé et c'est devenu un ennemi. (Echange fantôme & prêtre)

Le prêtre : (ennemi)

Sacrilège, vous avez profané ce tombeau ! Le royaume est en danger !

Le prêtre attaque le joueur.

Le joueur va tuer le prêtre mais avant ça il va mettre le feu au caveau

Le prêtre : (ennemi)

Tu ne sortiras pas d'ici vivant ! Tu as corrompu notre royaume !

Le caveau prend feu et le joueur doit sortir sinon IL MEURT

Les gardiens :

Dégagez ! On va tous brûler !

Puis il sort du caveau et le fantôme apparaît dans le cimetière (fantôme de Thorne en feu)

Quête 4 accompli => Une des marque indique un lieu proche d'ici, peut-être pourriez-vous y faire un tour... (du livre)

Le joueur doit lui lancer des torches pour le tuer (il y en a dans le cimetière + il y en avait dans le caveau)

Une fois le fantôme tué => Nouvelle quête "Explorer la forêt interdite" (l'objet obligatoire qu'il doit récolter lui donnera des infos sur ça)

Fin du niveau 1

Niveau 2 :

Le joueur arrive dans une espèce de plaine - forêt, enfin bref en pleine nature.

<https://syntystore.com/products/polygon-nature-pack>

La zone de combat final du boss est un cercle d'arbre (enfin le truc stylé la dans la map)

Il trouve des artefacts et il doit combattre des ennemis puis le boss final qui lui drop un artefact important on va dire

Objets de type artefacts => (0/10 IG 0/10 écrits)

-> Boss => Épouvantail (à voir selon l'environnement)

Quête accompli (4) après avoir tué le boss

Nouvelle quête (5) => Aller au château du royaume

Fin du niveau 2

Niveau 3 :

Il va au château et il y a des ennemis, des artefacts un peu partout

Boss => Golem de pierre ou Roi ou les deux

Après avoir tué le boss, cinématique ou on voit le village avec les PNJs tout content et tout.

Quête accompli (2) : Révélez la vérité sur Proxima

Fin du niveau 3

Fin du jeu

Notes supplémentaires (pour nous) :

Personnage :

Le joueur incarne un personnage habitant le royaume d'entre 20 et 30 ans. Il n'a pas de place sociale particulière dans la société. Il est tailleur de pierre (ce qui justifie sa force).

Niveau 0 :

Suite à son vol de pierres précieuses, il se fait capturer et se retrouve en prison. Celui-ci faisait de la contrebande de pierres précieuses à but lucratif.

Un autre détenu est avec lui et va essayer de s'échapper. Il avait été enfermé alors qu'il était dans le village le plus proche et a été capturé alors qu'il était dans le caveau (Introduction illégale dans un caveau)

Dialogue avec le détenu pour informations basiques sur l'histoire/ début du jeu / alliance pour sortir (pour introduire le monde (Genre la planète, le roi, etc.)).

Ils réussissent à sortir de leurs cellules mais des gardes arrivent peu après et l'autre détenu meurt. Pendant qu'il agonise, il lui donne les premières informations qui vont permettre au joueur de débiter le jeu.

Il lui dit que ce monde n'est qu'un mensonge et qu'il faut révéler la vérité, qu'il faut rétablir la paix et que le monde ne devrait pas être comme il est maintenant ->Objectif Principal.

Et avant de mourir il lui donne un nom "Trouve *Thorne*..."(Le joueur ne saura pas à quoi cela correspond à ce moment-là).

Après la mort de l'autre détenu, le joueur sort de la prison en affrontant les ennemis basiques et le boss du niveau 0 (ou mini boss vu que c'est le niveau 0) -> Au long de la sortie du cachot et boss avant la sortie finale/ grande entrée qui l'empêche de sortir.

Nom du boss 0 : Le Grand Gardien(fat). → loot épée (de chevalier mais pas ouf) + argent

Loot des mobs : Argent.

Niveau 1 :

Il se retrouve dans le village. Il y a des maisons, un cimetière et un magasin (le cimetière est situé en dehors du village : Panneau indicatif : vers cimetière). Présentation d'une forme de lobby : Inventaire car shop.

-> Lobby : Village et dans shop : mini story 4 frères dont vendeur de fleur (le plus petit des 4) se pensant inutile.

Il y a une rue qui s'appelle "*Thorne*" (Panneau) et également une personne morte qui s'appelle comme ça (1e objectif à atteindre).

Le joueur devra trouver le cimetière et le bon tombeau. Des indices seront disséminés (mais pas trop hein). Il devra lancer les fleurs préférées de cette personne morte sur le tombeau pour pouvoir rentrer dedans. Le prêtre (qui va être à l'entrée du cimetière/futur boss/ton de voix presque maléfique) va lui dire "qu'il paraît que pour réveiller les morts il faut lancer des fleurs sur leurs tombes... mais je n'y crois pas, gnégné (marmonne)" (puis il dispaen)

(Le petit vendeur lui en vend 3 et il lui "il ne m'en reste plus guère ... mais il en reste sûrement vers la rue "nom" si tu veux aller jeter un coup d'œil...").

Une fois dedans il va pouvoir visiter un peu : Avancée dans l'histoire via les infos du caveau/Bunker.

Quand il rentrera dans une certaine pièce, les gardes vont commencer à arriver et il se battra contre eux, ce qui lui laissera peu de temps pour voir les infos dans le caveau.

"Abomination, vous avez entaché (le vrai mot) cet endroit ! Sacrilège ! Le royaume est en danger !" (il savait pas pour le caveau)

Puis après qu'il a combattu le boss, les gardiens mettront le feu au caveau (bon bien sûr il sera sorti tout juste).

-> Quête : Sortez vite ! Après la victoire du mini-boss

Loot : "L'âme sainte du prêtre vous offre un dilemme heal ou argent"

Puis il sort du caveau et le fantôme apparaît dans le cimetière (fantôme de Thorne en feu)

Niveau 2 :

Zone de combat : Cercle d'arbre

-> Epouvantail.

Niveau 3 :

Chateau

-> Golem de pierre.

-> Roi

Précision :

Force surhumaine (pas bombe pour gamedesign)

Liste quête :

1 :

250 - 150

2 :

500 - 250

3 :

1000 - 500

4 :

2500 - 1000

5 :

100000 - 100000 (Fin du jeu)

6 :

400 - 500

Quête 4 : Explorer la forêt interdite

Quest 4 : Explore the Forbidden Forest

Une des marques sur un des livres que vous avez ramassé dans le caveau indique un lieu proche d'ici, peut-être pourriez-vous y faire un tour ...

One of the marks on one of the books you picked up in the vault indicates a place near here, maybe you could take a look...

Quête 5 : Rendez vous au château

Quest 5 : Go to the castle

Vous êtes sortie vainqueur de votre combat dans la forêt et vous ne savez pas vraiment à quoi cela vous a servi... Mais vous savez une chose ! Il y a un problème avec le dirigeant, les habitants et même les créatures de la forêt semblent avoir peur de lui ... Pour en avoir le cœur net, il faut aller l'affronter !

You emerged victorious from your fight in the forest and you don't really know what it was for you... But you do know one thing! There is a problem with the leader, the inhabitants and even the creatures of the forest seem to be afraid of him... To find out for sure, you have to go face him !

Quête Mystère : Trouver le livre

Mystery Quest: Find the Book

Un des habitant a perdu son livre et vous a demandé de l'aide pour le retrouver !

One of the residents lost his book and asked for your help to find it !